Археолог

ВАРИАНТ АРХЕТИПА ПЛУТА

Взбираясь по невероятно крутому утесу, высшая эльфийка, облаченная в развевающуюся рубашку, корсаж и страховочную систему, сжимает свою руку на веревке, наскоро привязанной к дереву где-то высоко наверху. Закрепив трос на своем снаряжении, она осматривает джунгли далеко под ней, и разглядывает разрушенные шпили древнего храма выглядывающего из-за лесополосы. Доставая компас, перо и пергамент, она записывает местоположение храма на ее превосходно составленной карте, прежде чем убрать инструменты и продолжить восхождение.

Пробегая рукой по древним кирпичам циклопического камня, тифлинг в очках исследует качество кладки, его пальцы, медленно следуют по буквам древнего языка, выгравированным на стенах. В то время как он изучает письмена, последовательность складывается, и он начинает понимать послание вырезанное в камне. Эти руины принадлежали его инфернальным праотцам, прочел он, и секреты происхождения его расы лежат где-то глубоко внизу, похороненные под вековыми завалами.

Лицом к лицу с одиноким орком, гном в кожаной куртке, сохраняя самообладание, быстро достает нож и метает его в голову орка. Кинжал рассекает орочью бровь, и густая темная кровь заливает его глаза. Крича в бессильной ярости, орк пытается утереть кровь, в то время как гном быстро ускользает, стараясь сдержать самодовольное хихиканье.

Странствующие ученые, охотники за сокровищами, и искатели острых ощущений, археологи исследуют укромные уголки мира. Подобные места почти всегда опасны, однако, многие тайны хранятся в этих сокрытых областях охраняемые сущностями готовыми сражаться и пасть только лишь бы сохранить их. Археолог, отправляясь в наиболее опасные участки мира, должен быть готов к ловушкам, опасностям и смертельным схваткам, но этот риск зачастую делает их открытия ещё более ценными.

Весьма эксцентричные, большинство археологов склоняются к хаотичному мировоззрению, хотя законные исследователи, стремящиеся к восстановлению истории, нередки. Можно встретить как добрых так и злых археологов, в зависимости от их путей решения проблем. Археологи часто сильно полагаются на удачу, ум и умение, полагаясь на свои инструменты не меньше, чем на бросок игральной кости.

Большинство археологов одеваются в уникальные наряды, часто подбирая детали туалета и аксессуары выделяя их ценность превыше других, считая их своей визитной карточкой или счастливыми талисманами. Защита наряда – на втором по важности месте, после спасения собственной шкуры, и если какой-то предмет бывает утерян, заменить его не представляется возможным.

Если вы хотите в свое пользование такие предметы, вы можете создать их с вашим Мастером, или сделать бросок по следующей таблице:

Ценные предметы одежды

к8	Предмет
1	Старомодная шляпа, кожаная или из высококачественного фетра
2	Яркий шарф, достаточно длинный, чтобы его можно было рассмотреть
3	Пара пыльных очков, все еще не пропускают ветер
4	Выветренная кожаная куртка, украшенная логотипом
5	Простая черная повязка на глаз, возможно на зрячем глазу
6	Иностранная маска, сувенир из ваших странствий
7	Антикварные серебряные очки, блестящие, несмотря на возраст
8	Изношенное пончо, мягкое, с характерным рисунком

Полевые тренировки

Когда вы выбираете этот архетип на 3-м уровне, вас обучают некоторым базовым инструментам и навыкам, чтобы улучшить ваше выживание в поле. Вы получаете владение инструментами картографа, Историей, одним дополнительным языком и кнутом. Если у вас уже есть владение навыком Истории или инструментами картографа, вы можете вместо этого выбрать навык из списка навыков плута или другой набор инструментов ремесленника, соответственно.

Кроме того, вы получаете скорость лазанья, равную вашей обычной скорости движения.

Интеллектуальный бой

Также начиная с 3-го уровня, когда вы попадаете атакой, вы можете использовать бонусное действие, чтобы заставить цель пройти спасбросок Силы Сл 8 + ваш модификатор Интеллекта + бонус мастерства. Если цель провалила спасбросок, то вы можете применить к атаке один из следующих эффектов:

- Атака вырывает из руки оружие или небольшой одноручный предмет, который удерживает цель, в результате чего объект падает на землю на расстоянии до 10 футов от цели в направлении по вашему выбору.
- Если цель вашей атаки не является нежитью, элементалем, конструктом, слизью или растением, то атака ослепляет цель до начала её следующего хода.
- Если размер цели Большой или меньше, то она сбита с ног/лежит ничком [prone].

Вы можете применять эту способность сколько угодно раз. Если существо преуспевает на этом спасброске и имеет значение Интеллекта 8 или выше, то оно получает преимущество на все следующие спасброски от этой способности пока не закончит короткий или длительный отдых.

Забытая магия

Начиная с 9-го уровня,из вашего исследования тайн мира вы узнаёте несколько секретов древней магии. Вы изучаете заклинания *опознание [identify]* и *понимание языков [comprehend languages]*, но вы можете использовать их только как ритуалы, если вы не изучите эти заклинания из другого источника. Эти ритуалы требуют, чтобы вы потратили 10 минут на изучение предмета, который вы хотите опознать, или образец соответствующего языка, соответственно, и как только вы сотворите любое из этих заклинаний, вам понадобится закончить короткий или длинный отдых, прежде чем вы сможете снова использовать любой из них.

Вы также узнаёте заклинания *гадание [augury]* и *поиск предмета [locate object]*, но (если они не изучены из другого источника) они, по аналогии, могут быть сотворены только как 10-минутный ритуал, не тратя ячейку заклинаний. Вы можете сотворить любое из этих заклинаний один раз, после чего вам потребуется окончить длительный отдых, чтобы использовать любой из них снова.

Опытный исследователь

Начиная с 13-го уровня, у вас появляется инстинктивное чувство как для поиска тайников и секретных дверей, так и смертельных ловушек в руинах и подземельях. Если вы находитесь в руинах, подземелье, пещере или другом древнем архитектурном сооружении, у вас есть преимущество в проверках Интеллекта (Расследование) и Мудрости (Восприятие) для поиска ловушек или спрятанных сокровищ. Если вы проходите проверку Интеллекта (История) в одном из перечисленных типов сооружений или пытаетесь узнать историю предмета из такого сооружения, вы также проходите эту проверку с преимуществом.

Кроме того, вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к своим проверкам инициативы.

Непревзойдённый авантюрист

На 17-м уровне ваша репутация и слава как исследователя достигает невероятных высот, а ваша хитрость в бою не имеет себе равных. Цели вашего Интеллектуального боя больше не могут иметь преимущество на спасброски, даже если они получили это преимущество из другого источника. Каждый раз, когда существо терпит неудачу на спасброске против вашего Интеллектуального боя, оно получает дополнительный урон в 2к4 (тип повреждений вашего оружия).

Участники проекта

Photoshop и дизайн: /u/the_singular_anyone

Посетите **Walrock Homebrew** чтобы узнать больше!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Графика: Хавьер Чарро, Зак Фаулер, Анна Штайнбауэр, Хьюго Солис и Тейлор Фишер

Выражаем благодарность людям с ресурса reddit и tumblr, а также /u/Smyris за его изобретательность и /u/skybug12 за его инструкции по Photoshop.

Группа перевода

Перевод: PublicWebTerror, r0ot35
Photoshop: r0ot35
Вёрстка: r0ot35

При поддержке сайта Dungeons&Dragons.ru
http://www.dungeonsanddragons.ru